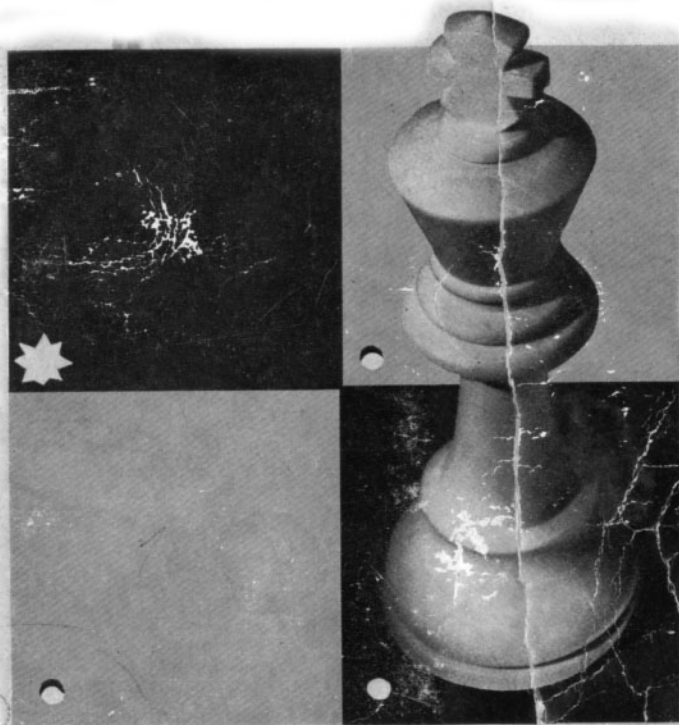


# CONCHESS



ESCORTER  
AMBASSADOR  
MONARCH

# SOMMAIRE

	<b>Page</b>
<b>1. 0 Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2. 0 Informations générales</b>	<b>2</b>
2. 1 Mise en route d'une partie	2
2. 2 Exécution des coups	2
2. 3 Informations que l'ordinateur donne au joueur	4
2. 4 Fonctions que le joueur peut utiliser	5
2. 5 Pour effectuer la prise en passant	6
2. 6 Le signal sonore	7
2. 7 Placement des pièces sur l'échiquier	7
<b>3. 0 Parties d'Échecs de tournoi</b>	<b>8</b>
3. 1 Niveaux de tournoi	8
3. 2 Pour commencer à jouer	10
3. 3 Fin de la partie	10
3. 4 Contrôle de temps	11
<b>4. 0 Pratique du jeu d'Échecs et entraînement</b>	<b>12</b>
4. 1 Niveau d'entraînement	12
4. 2 Pour interrompre l'analyse de l'ordinateur	13
4. 3 Coup proposé et indication de la réplique	14
4. 4 Vérification de la légalité des coups	14
4. 5 Retour en arrière	15
4. 6 Rejouer les coups effacés	16
4. 7 Changement de couleurs durant une partie	17
4. 8 Un autre coup de même valeur existe-t-il ?	17
<b>5. 0 Résolution des problèmes</b>	<b>18</b>
5. 1 Comment poser un problème ?	19
<b>6. 0 Changement de position</b>	<b>20</b>
6. 1 Pour ajouter des pièces	20
6. 2 Pour retirer des pièces	20
6. 3 Pour changer la localisation des pièces	20
<b>7. 0 Autres caractéristiques</b>	<b>21</b>
7. 1 Vérification de la position	21
7. 2 Correction des coups illégaux	22
7. 3 Indication sur le processus d'analyse de l'ordinateur	22
7. 4 Indication de la profondeur de l'analyse	23
7. 5 <i>CONCHESS</i> vous sert de professeur : il joue contre lui-même	24
<b>8. 0 Niveaux spéciaux</b>	<b>25</b>
8. 1 Analyse d'une position	25
8. 2 Recherche de mat	26
8. 3 Fonction d'arbitre	27
<b>9. 0 Démonstration de mat</b>	<b>28</b>

## IMPORTANT

Lisez avec soin les cinq paragraphes suivants avant de commencer à vous servir de votre ordinateur d'Echecs.

1. Assurez-vous que le transformateur est correctement relié à l'ordinateur d'Echecs ainsi qu'à la prise de courant.
2. Assurez-vous que le transformateur est bien conçu pour le voltage de votre installation électrique (110 ou 220 Volts).
3. Le transformateur fourni avec l'ordinateur d'Echecs que vous venez d'acheter a été tout spécialement conçu pour cet usage. N'utilisez jamais un autre transformateur.
4. Assurez-vous que le module de l'ordinateur est correctement inséré dans le compartiment prévu à cet effet sous l'appareil, et qu'il est bien fixé à chaque extrémité.
5. Assurez-vous que les pièces d'Echecs sont bien à leur place, et qu'elles occupent le centre de leur case respective. Si une pièce n'est pas correctement placée au centre de sa case, l'ampoule de cette case et l'ampoule qui figure près du symbole  $\oplus$  continueront à rester allumées jusqu'à ce que la pièce soit correctement placée.
6. Les pièces d'Echecs fournies avec votre ordinateur *CONCHESS* sont magnétiques. L'ordinateur d'Echecs ne fonctionnera pas avec des pièces non magnétiques. Si vous perdez ou endommagez une pièce, son remplacement pourra être obtenu dans le magasin où vous avez acheté l'appareil moyennant une somme minime.

### GARANTIE

L'ordinateur ne devra en aucun cas être ouvert par son utilisateur. Tout manquement à cette instruction invaliderait votre garantie.

## 1. 0 INTRODUCTION

Nous nous réjouissons que vous ayez décidé d'acheter un ordinateur d'Echecs **CONCHESS**, et nous vous souhaitons de nombreuses heures de plaisir avec ce jeu royal.

**CONCHESS** est un produit répandu sur le plan international, qui combine une grande force de jeu, de nombreuses caractéristiques passionnantes, une grande facilité d'utilisation, et une faculté d'adaptation pour de futurs développements.

Tous les modèles de la gamme **CONCHESS** ont un emplacement pour deux modules ce qui fait que des programmes spéciaux supplémentaires, qui sont actuellement à l'étude, pourront être utilisés en les branchant simplement.

Tous les modules de tous les modèles sont interchangeables ce qui signifie que n'importe quel nouveau programme pourra s'adapter à n'importe quel appareil de la gamme **CONCHESS**.

Avant de commencer à vous servir de votre ordinateur d'Echecs **CONCHESS** nous vous conseillons de lire ce mode d'emploi minutieusement, et de prendre tout spécialement connaissance de l'importante notice qui figure à la page suivante.

## 2. 0    **INFORMATIONS GÉNÉRALES**

### 2. 1    **MISE EN ROUTE D'UNE PARTIE**

Votre ordinateur CONCHESS est prêt à jouer quand le transformateur est connecté d'une part à une prise de courant, d'autre part à la machine.

La fiche du transformateur peut être branchée à n'importe laquelle des deux prises de l'ordinateur.

De même un module peut être placé dans n'importe laquelle des deux cavités prévues à cet effet sous la machine. (Assurez-vous bien que le module est complètement inséré, et bien fixé à chaque extrémité).

### 2. 2    **EXÉCUTION DES COUPS**

Les pièces sont déplacées de manière traditionnelle comme sur un échiquier normal. L'ordinateur reconnaît automatiquement les coups du joueur et confirme ces coups visuellement en allumant les ampoules des cases et par des signaux sonores. L'ordinateur indique ses propres coups en allumant l'ampoule de la case de départ de sa pièce, et après que la pièce ait été soulevée, il indiquera la case d'arrivée en allumant l'ampoule de cette case, laquelle s'éteindra quand la pièce sera posée correctement sur la case d'arrivée.






**NOTE :** *Ne faites pas glisser une pièce sur la surface de jeu, car l'ordinateur enregistrerait comme coup la première case légale que traverserait la pièce ainsi déplacée au lieu de la case d'arrivée.*





**Les prises :** Lorsqu'il y a des prises, les pièces capturées doivent être d'abord retirées de l'échiquier.

**Le roque :** Lorsqu'on effectue le roque le Roi doit être déplacé avant la Tour.

### Promotion des pions :

La procédure suivante doit être suivie dans le cas de promotion d'un pion :

Quand un pion arrive sur la rangée de promotion l'ordinateur ne fera pas entendre de signal sonore. Au lieu de cela l'ampoule du symbole  s'allumera, comme le feront les ampoules des symboles    et .

Retirez le pion de l'échiquier, mettez la pièce de promotion que vous avez choisie sur l'échiquier et appuyez sur le bouton situé près du symbole    ou  pour dire à l'ordinateur ce que vous avez choisi. Un signal sonore confirmera la promotion.

Quand l'ordinateur mène un pion jusqu'à la rangée de promotion, il indique la pièce qu'il a choisie en allumant l'ampoule qui se trouve près du symbole de la pièce choisie. Après avoir placé la pièce demandée par l'ordinateur, vous confirmez cette opération à l'ordinateur en appuyant sur la touche du symbole de la pièce. L'ampoule s'éteint alors, et la partie peut continuer.

## 2.3 INFORMATIONS QUE L'ORDINATEUR DONNE AU JOUEUR

Aux Noirs de jouer



= Joueur

= En train d'analyser

Aux Blancs de jouer



= Joueur



= En train d'analyser

Echec au Roi/Mat/Pat

 —  Profondeur d'analyse

 = Nombre de demi-coups

 = Nombre de coups

 —  Promotion des pions :  
indication de la pièce choisie



Signal de limite de temps



Limite de temps dépassée

Promotion d'un pion

Pièce qui n'est pas à sa place  
ou mal placée



Coup illégal

Fin de la partie



= Clignotant



= Allumée

## 2. 4 FONCTIONS QUE LE JOUEUR PEUT UTILISER

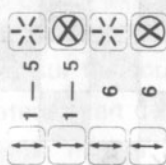
Sélection de la

couleur qui doit jouer

■ = Noir

□ = Blanc

Niveaux d'entraînement

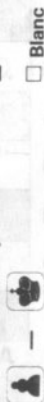


Niveaux de tournoi

Analyse de la position

Recherche de mat

Vérification de la position



Confirmation de la promotion

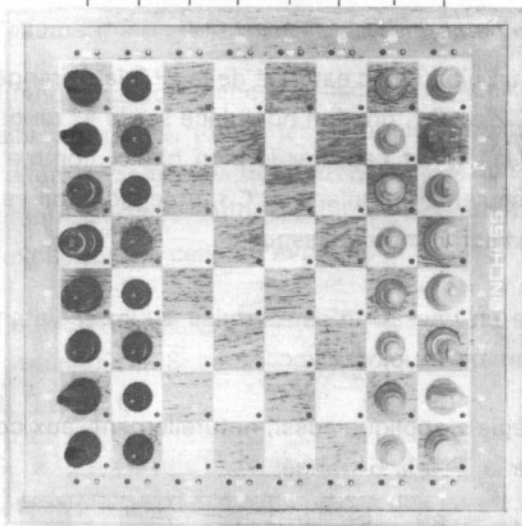


Clignotant

Allumée

■ = Noir

□ = Blanc



Appuyer pour continuer à jouer après l'expiration de la limite de temps

(a) Sélection ou confirmation du niveau de jeu

(b) Retour en arrière après avoir appuyé sur

Adjonction ou élimination de pièces (voir 5. 0 et 6. 0)

(a) Fonction d'arbitre (voir 8. 3)

(b) Vérification des coups légaux (voir 4. 4)

Indication du coup envisagé et de sa réplique

Proposition de coup et profondeur d'analyse (Voir 7. 3 et 7. 4)

Sélection d'un coup équivalent (Voir 4. 8)

Arrêt de l'analyse de l'ordinateur (Voir 4. 2)

Fin de l'entrée du niveau de jeu

Arrêt de l'affichage des coups et de la profondeur d'analyse

Appuyer après la touche pour programmer les niveaux spéciaux (Voir 5. 1)



## 2. 5 POUR EFFECTUER LA PRISE EN PASSANT

CONCHESS est programmé pour jouer et pour capturer les pions en utilisant la règle de la prise en passant. Il acceptera les prises en passant effectuées par le joueur. L'ordinateur indique la prise en passant en allumant la case du pion attaquant, et en faisant clignoter la case du pion capturé. Le pion capturé est retiré d'abord, et ensuite le pion qui prend est placé sur sa nouvelle case, indiquée par l'ampoule qui clignote. La partie peut alors continuer.

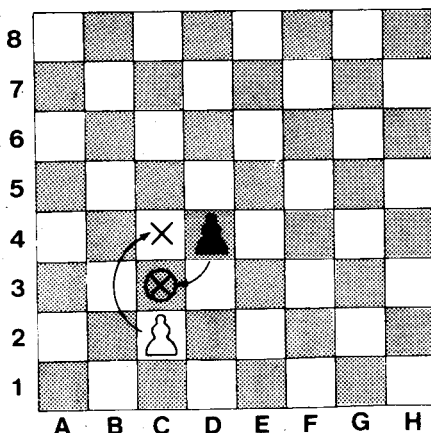
Quand vous désirez effectuer une prise en passant contre l'ordinateur, retirez simplement le pion capturé, et ensuite déplacez le pion attaquant sur sa nouvelle case.

### *La règle de la prise en passant*

Quand un pion blanc est joué de la 2<sup>e</sup> à la 4<sup>e</sup> rangée, par exemple de C2 en C4, un pion noir placé sur la 4<sup>e</sup> rangée, soit en B4 soit en D4, peut capturer le pion blanc, comme si ce dernier s'était seulement déplacé en C3, et le pion noir se place en C3. Voir le diagramme ci-dessous :

La prise en passant n'est permise qu'immédiatement après le déplacement du pion blanc.


Cette règle s'applique aussi, naturellement, aux coups de pions noirs de la 7<sup>e</sup> à la 5<sup>e</sup> rangée.




## 2. 6 LE SIGNAL SONORE






Chaque coup légal sera confirmé par un court signal sonore. Il n'y a pas de signal sonore pour les coups illégaux, car de tels coups ne seront pas acceptés par l'ordinateur. Quand l'ordinateur a fini sa réflexion et a pris la décision de jouer son coup, il l'annoncera au moyen du signal sonore. Si une partie est terminée parce qu'il y a échec et mat ou pat, la fin de partie est annoncée par une série de signaux sonores.

## 2. 7 PLACEMENT DES PIÈCES SUR L'ÉCHIQUIER

Après avoir branché votre ordinateur d'Échecs, et avant d'avoir placé les pièces sur l'échiquier, l'ampoule du symbole  (7) s'allume.

Quand vous commencez à placer les pièces sur l'échiquier pour faire une partie, toutes les ampoules des rangées 1, 2, 7 et 8 s'allument. Une fois que toutes les pièces sont placées correctement sur ces rangées, toutes les ampoules s'éteignent à l'exception de celle du symbole .

L'ordinateur choisit automatiquement de jouer au niveau 2 entraînement. Si vous souhaitez jouer à un niveau différent, voir 3. 0 et 4. 0

Si, à la fin d'une partie, vous souhaitez jouer une autre partie, retirez d'abord toutes les pièces de l'échiquier. Appuyez sur les touches  . L'ampoule du symbole  s'allumera. Placez alors les pièces comme indiqué plus haut. Une fois que vous avez appuyé sur les touches  et  toute la connaissance que l'ordinateur avait de la partie précédente est effacée de sa mémoire, et le niveau 2 entraînement est automatiquement sélectionné.

### **3. 0 PARTIES D'ÉCHECS DE TOURNOI**

Avec CONCHESS vous pouvez juger de vos qualités de joueur dans des conditions de tournoi. Vous pouvez jouer soit les Noirs soit les Blancs, et choisir parmi les cinq niveaux de tournoi. CONCHESS joue en se conformant aux règles internationales du jeu d'Échecs et respectera les limites de temps fixées à chaque niveau.

#### **3. 1 NIVEAUX TOURNOI**





















Cinq niveaux de tournoi vous sont offerts. A chacun de ces niveaux il y a différents paramètres de temps et de nombre de coups qui s'appliquent aux deux camps.

Plus le niveau sélectionné est élevé, plus le temps accordé par coup est long. Par conséquent aux niveaux les plus élevés CONCHESS aura une plus grande profondeur d'analyse, celle-ci étant comptée en demi-coups.



L'ordinateur fera une moyenne du temps dont il dispose pour chaque coup, mais l'utilisation de son temps d'analyse ne lui fera jamais dépasser la limite de temps permise. CONCHESS continue à analyser la position pendant que son adversaire réfléchit. Il utilise ce temps pour considérer les coups possibles de son adversaire et les répliques qu'il compte leur donner.

Pour sélectionner le niveau tournoi que vous désirez, consultez le tableau ci-dessous :

## TABLE DE SÉLECTION DES NIVEAUX DE TOURNOI


NIVEAU TOURNOI	NOMBRE DE COUPS ET LIMITE DE TEMPS	TOUCHES A ENFONCER SUCCESSIVEMENT	TEMPS MOYEN PAR COUP
T 1	60 coups en 5 min.	   	5 sec.
T 2	40 coups en 30 min.	   	45 sec.
T 3	30 coups en 1 heure	   	2 min.
T 4	40 coups en 2 heures	   	3 min.
T 5	40 coups en 2 h 30 min.	   	3 min. 45 sec.

L'ordinateur vous confirmera le niveau que vous avez choisi en laissant allumée l'ampoule placée près du symbole de la pièce.  
Exemple : Niveau T3, l'ampoule placée près du symbole du Fou restera allumée.

Après avoir appuyé sur la touche  cette ampoule ainsi que celle figurant près du symbole  s'éteindront.




Durant une partie de tournoi vous ne pouvez pas changer le niveau choisi en un autre niveau de tournoi, mais un changement en niveau d'entraînement est possible à n'importe quel moment.



### 3. 2 POUR COMMENCER A JOUER

L'ordinateur prend pour principe que les Blancs jouent d'abord. Si vous jouez les Blancs la partie commence avec l'exécution de votre premier coup. Si vous désirez que l'ordinateur joue avec les pièces blanches, appuyez sur le bouton placé près du symbole .


L'ordinateur répondra aux premiers coups en utilisant les coups qui figurent dans sa bibliothèque d'ouvertures en mémoire. Ainsi il économisera du temps d'analyse car ces coups sont joués instantanément. Mais si vous jouez un coup qui n'est pas dans sa mémoire, l'ordinateur commencera à réfléchir à son prochain coup.



### 3. 3 FIN DE LA PARTIE


Si une partie se termine par un pat, l'ordinateur l'indiquera en allumant les ampoules  et  ou  , et fera entendre une série de signaux sonores.

Si une partie se termine par un mat, les ampoules  et  s'allumeront ensemble et une série de signaux sonores se fera entendre.

### 3. 4 CONTRÔLE DE TEMPS

CONCHESS jouera le nombre de coups prévu dans la limite de temps fixée par le niveau de tournoi sélectionné. Le joueur doit lui aussi jouer dans cette limite de temps. L'ordinateur prévendra le joueur qu'il est sur le point de dépasser la limite de temps en faisant clignoter l'ampoule placée près du symbole .

Si le joueur n'effectue pas le nombre de coups exigé dans la limite de temps prévue, l'ordinateur donnera partie gagnée à CONCHESS et arrêtera de jouer en allumant les ampoules des symboles  et .

Toutefois la partie peut être continuée en appuyant sur la touche . Le niveau de jeu sélectionné continuera à être appliqué, mais il n'y aurait plus aucun contrôle de temps. (La partie est officiellement terminée !).

## 4. 0 PRATIQUE DU JEU D'ÉCHECS ET ENTRAÎNEMENT
















### 4. 1 NIVEAU D'ENTRAÎNEMENT

L'ordinateur dispose de cinq niveaux d'entraînement. Contrairement aux niveaux de tournoi, les niveaux d'entraînement ne sont pas limités dans le temps. Mais en revanche il y a une limite au nombre des demi-coups d'analyse fixée selon le niveau d'entraînement choisi. Il n'y a pas de limite de temps, et donc pas de contrôle du temps écoulé.


Dans ses niveaux entraînement CONCHESS calculera tous les coups possibles jusqu'à la limite de la profondeur d'analyse permise à ce niveau, et jouera son meilleur coup.



Pour sélectionner le niveau d'entraînement que vous désirez, consultez le tableau ci-dessous :

**TABLE DE SÉLECTION DES NIVEAUX D'ENTRAÎNEMENT**

NIVEAU ENTRAÎ- NEMENT	PROFONDEUR D'ANALYSE	TOUCHES A ENFONCER SUCCESSIVEMENT	TEMPS MOYEN PAR COUP
P 1	1 demi-coup	  	5 sec.
P 2	2 demi-coups	  	15 sec.
P 3	3 demi-coups	  	60 sec.
P 4	4 demi-coups	  	5 min.
P 5	5 demi-coups	  	30 min.



L'ordinateur vous confirmera le niveau que vous avez choisi en faisant clignoter l'ampoule placée près du symbole de la pièce.

Exemple : P2, l'ampoule placée près du symbole du Cavalier clignote. Celle-ci s'éteindra si vous appuyez sur la touche .

Vous pouvez vérifier à quel niveau vous êtes en appuyant sur la touche , et ensuite en appuyant sur  pour éteindre l'ampoule qui clignote.

**NOTE :** *Vous pouvez changer de niveau à n'importe quel moment durant une partie jouée au niveau d'entraînement. Cela se fait très simplement en effectuant les opérations décrites dans le tableau ci-dessus pour obtenir le nouveau niveau désiré, quand c'est à votre tour de jouer.*

#### 4. 2 POUR INTERROMPRE L'ANALYSE DE L'ORDINATEUR

En appuyant sur la touche  vous pouvez arrêter l'analyse de l'ordinateur. Celui-ci jouera alors le meilleur coup que son analyse lui a permis de trouver à ce moment là. S'il n'y a aucun coup acceptable analysé par l'ordinateur au moment où vous appuyez sur la touche , il ignorera simplement votre demande, et prendra sa décision au moment normalement prévu.

**Ceci ne peut pas être fait aux niveaux de tournoi.**



#### 4. 3 COUP PROPOSÉ ET INDICATION DE LA RÉPLIQUE

Quand c'est à votre tour de jouer, CONCHESS vous montrera ce qu'il vous propose comme coup si vous appuyez sur la touche **?**. Ce coup et sa réplique seront montrés par le clignotement alternatif des ampoules des cases de départ et d'arrivée d'une pièce de chaque couleur.

Vous pouvez accepter un coup proposé en l'effectuant, ou vous pouvez l'ignorer et en faire un autre.

En même temps qu'il montre le coup conseillé et sa réplique, l'ordinateur indique aussi sa profondeur de recherche et son processus d'analyse (voir 7. 3 et 7. 4). Lorsque l'ordinateur est encore dans sa bibliothèque d'ouvertures il ne donne pas de coup conseillé, ni de réplique.

Cette fonction peut être interrompue en appuyant sur la touche **O**.

#### 4. 4 VÉRIFICATION DE LA LÉGALITÉ DES COUPS

Si vous n'êtes pas absolument sûr de tous les coups légaux qu'il est possible de jouer pour chaque pièce, CONCHESS vous aidera.




Après avoir appuyé sur la touche **S** et avoir soulevé la pièce dont vous voulez connaître les coups, l'ordinateur vous montrera tous les coups légaux pour cette pièce dans la position considérée en faisant clignoter les cases d'arrivée et en allumant la case de départ.

En appuyant sur la touche **O**, vous mettrez fin à cette indication.


## 4. 5 RETOUR EN ARRIÈRE


CONCHESS enregistre dans sa mémoire tous les coups qui ont été joués dans la partie. ou n'importe quel problème à résoudre ou analyse qu'on lui a posée.

Après avoir joué le coup de l'ordinateur, ou après la fin d'une partie ou d'un exercice, l'ordinateur vous montrera tous les coups joués jusqu'au début de la partie, ou jusqu'à la position souhaitée, ou jusqu'au moment où un changement de coup est intervenu.

Appuyez sur les touches  et  et le coup à effacer vous sera montré par le clignotement des ampoules des cases de départ et d'arrivée. Au fur et à mesure que chaque coup de retour en arrière est effectué le suivant vous sera automatiquement montré. Lorsque plus aucun coup de retour en arrière n'est possible l'ampoule de la touche  se mettra à clignoter.

Quand des pièces qui ont été capturées doivent être replacées sur l'échiquier, l'ordinateur fera clignoter l'ampoule située près du symbole de la pièce capturée et celle de la couleur de la pièce sur le côté gauche de l'échiquier.

Pour remettre un pion à la place de la pièce en laquelle il avait été promu, l'ordinateur fait clignoter le symbole du pion, et lorsque vous avez effectué la manœuvre sur l'échiquier, vous la confirmez en appuyant sur la touche du pion. 


Le mode de retour en arrière ne peut être arrêté **qu'après un retour en arrière d'un coup du joueur**, non de l'ordinateur, en appuyant sur la touche .

Vous pouvez alors continuer la partie. La couleur des pièces qui doivent jouer sera indiquée, ou bien vous pouvez changer les couleurs comme indiqué dans le paragraphe 4. 7.





**NOTE : N'essayez pas de commencer une manœuvre de retour en arrière pendant que l'ordinateur est en train d'analyser.**


#### 4. 6 REJOUER LES COUPS EFFACÉS


Tous les coups de retour en arrière peuvent être à nouveau rejoués vers l'avant jusqu'au dernier coup qu'avait effectué l'ordinateur ou jusqu'à la fin de la partie si celle-ci était terminée lorsqu'on a effectué le retour en arrière.

Quand un retour en arrière a été effectué jusqu'au moment souhaité, l'ordinateur jouera à nouveau les coups de la partie jusqu'à la dernière position atteinte en appuyant sur la touche .



Quand vous rejouez les coups, vous effectuez ceux-ci comme vous l'indiquent les clignotements des cases de départ et d'arrivée des pièces. En cas de promotion de pions vous devez appuyer sur la touche qui correspond au symbole de la pièce dont l'ampoule est allumée, pour confirmer la promotion après la substitution du pion en pièce.

Si vous voulez voir la partie entièrement rejouée depuis le début, appuyez successivement sur les touches   , mettez les pièces dans leur position de départ, appuyez ensuite sur la touche , et la partie rejouée pourra recommencer.

Le programme indique que vous êtes arrivé à la fin de la partie rejouée en allumant l'ampoule située près du symbole .

Le mode *rejouer une partie* est arrêté en appuyant sur la touche .

#### 4. 7 CHANGEMENT DE COULEURS DURANT UNE PARTIE


CONCHESS est programmé pour pouvoir changer de couleurs durant une partie. Pour ce faire attendez que CONCHESS ait effectué son coup, puis appuyez soit sur la touche  , soit sur la touche  . CONCHESS jouera alors avec les pièces qui étaient jusqu'ici les vôtres.

Cette caractéristique est très utile dans la résolution des problèmes (voir paragraphe 5. 0) et quand vous désirez utiliser CONCHESS comme un professeur d'Echecs.

Si vous avez décidé d'inverser les couleurs avec l'ordinateur, et que vous désiriez également changer un coup joué par l'ordinateur, vous inversez d'abord les couleurs et ensuite vous effectuez un retour en arrière comme il est décrit dans le paragraphe 4. 5. CONCHESS jouera alors automatiquement avec les pièces qui étaient jusque-là les vôtres.

Le changement de couleurs n'est pas possible aux niveaux tournois.

#### 4. 8 UN AUTRE COUP DE MÊME VALEUR EXISTE-T-IL ?

Si après un coup joué par l'ordinateur vous désirez savoir s'il existe d'autres coups ayant la même valeur stratégique et tactique, vous n'exécutez pas le coup indiqué, mais vous soulevez la pièce indiquée et vous la replacez sur la case d'où elle vient. Puis vous appuyez sur la touche  , et l'ordinateur pourra vous montrer un autre coup. Si un coup différent n'est pas montré, c'est qu'il n'existe aucun autre coup de valeur à peu près équivalente au coup joué (d'après l'ordinateur bien sûr).

## **5.0 RÉSOLUTION DES PROBLÈMES**
















CONCHESS est programmé pour analyser, considérer et offrir des solutions aux problèmes d'Echecs.

N'importe quelle position et n'importe quel problème peuvent lui être soumis.

L'ordinateur n'acceptera que les positions légales:

Ainsi vous ne pouvez pas mettre un pion sur la 1<sup>re</sup> ou la 8<sup>e</sup> rangée, ou mettre deux Rois de la même couleur, ou plus de pièces d'une même couleur qu'il n'est possible d'en obtenir par promotion des pions, ou plus de seize pièces d'une même couleur, ou plus de huit pions.

## 5. 1 COMMENT POSER UN PROBLÈME ?



- a) Appuyer successivement sur les touches     pour enlever toutes les pièces de l'échiquier, afin que l'ordinateur accepte le problème que vous allez lui poser.
- b) Mettez les pièces blanches et noires sur l'échiquier dans la position du problème.
- c) Pour entrer les pièces de chaque couleur, appuyez sur la touche  pour les pièces blanches ou  pour les pièces noires. Ensuite appuyez sur la touche correspondant au symbole de la pièce      ou  , soulevez chaque pièce de cette sorte et de cette couleur et replacez là sur sa case. Quand vous l'aurez ainsi replacée l'ampoule de cette case devra être allumée.
- Sélectionnez la couleur et la catégorie de la prochaine pièce et répétez l'opération. Continuez jusqu'à ce que toutes les pièces des deux couleurs aient été introduites.
- d) Appuyez sur la touche  pour mettre fin au mode : entrée d'une position.
- e) Vérifiez la position des pièces comme il est décrit dans le paragraphe 7. 1.
- f) Sélectionnez le niveau de jeu de T1 à T5 ou de P1 à P5 comme il est décrit aux paragraphes 3. 1 et 4. 1.
- g) Appuyez sur la touche  ou  selon que c'est aux Noirs ou aux Blancs de jouer.

## 6. 0 CHANGEMENT DE POSITION



Le programme vous offre la possibilité de changer la position, la nature ou la couleur d'une ou plusieurs pièces à n'importe quel moment.

Evidemment l'ordinateur n'acceptera alors que les positions légales comme expliqué dans le paragraphe 5. 0.

### 6. 1 POUR AJOUTER DES PIÈCES


Après avoir appuyé sur la touche  vous pouvez ajouter une ou plusieurs pièces comme l'indique le paragraphe 5. 0 (résolution de problème). En appuyant sur la touche  vous mettez fin à cette fonction.

### 6. 2 POUR RETIRER DES PIÈCES

Après avoir appuyé sur la touche  retirez une ou plusieurs pièces; appuyez sur la touche  pour mettre fin à cette fonction. Cette possibilité peut être utilisée en particulier pour jouer des parties à handicap.

### 6. 3 POUR CHANGER LA LOCALISATION DES PIÈCES








Si vous désirez changer la place d'une pièce vous pouvez le faire comme il est décrit dans les paragraphes 6. 1 et 6. 2. La pièce doit être tour à tour éliminée de la case où elle se trouve à l'origine, et recrée sur la case où vous souhaitez qu'elle figure.

Appuyez sur la touche  pour mettre fin à cette fonction.

## 7.0 AUTRES CARACTÉRISTIQUES

### 7.1 VÉRIFICATION DE LA POSITION

Vous pouvez vérifier la position de toutes les pièces sur l'échiquier à n'importe quel moment, pendant la partie, au début de celle-ci, comme après un retour en arrière, après avoir posé un problème, et tout particulièrement si plusieurs pièces ont été bougées ou sont tombées de l'échiquier.

En appuyant sur chacune des touches qui figurent près du symbole des pièces       vous ferez apparaître les pièces correspondantes, les ampoules des cases où figurent les pièces blanches restant allumées, les ampoules des cases où figurent les pièces noires clignotant. La position peut être vérifiée à n'importe quel moment pendant le jeu, même durant l'analyse de l'ordinateur. Si une ou plusieurs pièces ont été retirées de l'échiquier ou changées de place, les ampoules du symbole  et des cases où manquent des pièces clignoteront.


Mettez alors chaque pièce sur la bonne case jusqu'à ce que toutes les ampoules s'éteignent, ensuite appuyez sur les touches correspondant au symbole des pièces pour rétablir la position correcte de toutes les pièces.

Appuyez sur la touche  pour mettre fin à cette fonction.



## 7. 2 CORRECTION DES COUPS ILLÉGAUX

Le programme CONCHESS n'acceptera que les coups permis par les règles internationales du jeu d'Echecs. Les coups illégaux ne seront pas acceptés par l'ordinateur, et seront rejetés, si bien que la partie ne pourra pas continuer tant que le coup illégal n'aura pas été modifié.

Un coup illégal est indiqué par le clignotement de l'ampoule du symbole  et de celle de la case de départ de la pièce déplacée de manière incorrecte.


La case d'arrivée reste allumée de manière constante, et aucun signal sonore ne se fait entendre.


En remettant la pièce à sa case de départ vous rectifiez le coup illégal et la partie peut continuer.


Vous pouvez alors vérifier tous les coups légaux que peut effectuer cette pièce comme il est décrit dans le paragraphe 4. 4.

## 7. 3 INDICATION SUR LE PROCESSUS D'ANALYSE DE L'ORDINATEUR


Pendant que l'ordinateur envisage de jouer un coup vous pouvez prendre connaissance de son analyse.

En appuyant sur la touche  une fois, les ampoules de certaines cases vont se mettre à clignoter alternativement, ce qui vous montrera le coup que l'ordinateur considère comme le meilleur à ce moment de son analyse, et la meilleure réplique (selon lui) à ce coup.

En appuyant deux fois sur la touche  les ampoules de certaines cases se mettront à clignoter pour montrer tous les coups et leurs répliques que l'ordinateur examine à ce moment.






Cette fonction est arrêtée en appuyant sur la touche .

## 7. 4 INDICATION DE LA PROFONDEUR DE L'ANALYSE

En appuyant une fois ou deux sur la touche  vous prenez connaissance de la réflexion de l'ordinateur.

En même temps, il vous montre également à quelle profondeur d'analyse il est parvenu en nombre de demi-coups.

Cela vous est montré par les ampoules situées sur le côté gauche de l'échiquier qui clignotent ou restent allumées selon le tableau suivant :





SYMBOLE DE LA PIÈCE	PROFONDEUR D'ANALYSE	
	CLIGNOTANT	ALLUMÉ
	1 demi-coup	1 coup
	3 demi-coups	2 coups
	5 demi-coups	3 coups
	7 demi-coups	4 coups
	9 demi-coups	5 coups

## 7. 5 CONCHESSE VOUS SERT DE PROFESSEUR. IL JOUE CONTRE LUI-MÊME

En utilisant ce mode CONCHESSE sera votre professeur d'Echecs. En observant comment il joue tour à tour les Blancs et les Noirs, vous pourrez apprendre comment attaquer, se défendre et la stratégie des Echecs.

Vous pouvez aussi voir la façon dont une partie se déroule en partant d'une position que vous avez choisie, et en demandant à l'ordinateur de jouer.

Choisissez d'abord le niveau d'entraînement auquel vous voulez que l'ordinateur joue. (voir paragraphe 4. 1).

Appuyez sur la touche  et l'ordinateur jouera pour les Blancs, effectuez le coup joué par l'ordinateur, puis appuyez sur la touche  et l'ordinateur jouera un coup pour les Noirs. Continuez à appuyer alternativement sur les touches  et  à chaque coup.

Naturellement, vous pouvez vous-même jouer à nouveau à n'importe quel moment après que l'ordinateur a exécuté un coup. Vous effectuez le coup désiré et l'ordinateur jouera les pièces adverses.

Pendant que vous, le joueur, vous réfléchissez au coup que vous allez jouer, l'ordinateur utilise ce temps pour étudier la position, et pour trouver des répliques à vos coups possibles.




Si l'ordinateur joue contre lui-même il n'a pas le temps d'analyser pendant le temps de son adversaire (lui-même).




## 8.0 NIVEAUX SPÉCIAUX


En plus des niveaux tournoi et entraînement décrits dans les paragraphes précédent, CONCHESS dispose de trois niveaux supplémentaires qui ont chacun une fonction spéciale.

- 1 ) Analyse d'une position.
- 2 ) Recherche de mat.
- 3 ) Arbitre et moniteur.

### 8.1 ANALYSE D'UNE POSITION





La fonction **analyse d'une position** est sélectionnée en appuyant successivement sur les touches    . Parce que ce mode d'analyse ne comporte aucune limite de temps, il est particulièrement utile pour les parties d'Echecs par correspondance, les analyses de mat et les études de problèmes.

Après avoir placé une position sur l'échiquier et sélectionné cette fonction, l'ordinateur commencera son analyse lorsque vous appuierez sur la touche  ou sur la touche  . L'ordinateur calculera aussi longtemps que c'est nécessaire pour trouver un mat. On peut toutefois l'arrêter en appuyant sur la touche  .

La profondeur de la recherche en demi-coups et les coups analysés peuvent être connus en appuyant sur la touche  .


## 8. 2 RECHERCHE DE MAT

CONCHESS permet de faire mat en cinq coups ou moins.

La fonction de recherche de mat est obtenue en appuyant successivement sur les touches    .





Les pièces sont placées comme nous l'avons décrit dans le paragraphe 5. 0.


Dans ce mode l'ordinateur concentre son analyse sur la recherche du mat, et aucune limite de temps n'intervient. L'ordinateur cherchera et calculera aussi longtemps qu'il sera nécessaire, si une solution existe. Ce faisant, il envisagera tous les coups possibles et leurs répliques, c'est pourquoi sa réponse à la réplique du joueur sera rapide.



Les coups joués en réplique à ceux de l'ordinateur peuvent être joués par le joueur, ou par l'ordinateur. Dans ce dernier cas le niveau de jeu devra être changé. Pour chaque réplique il faudra mettre un niveau autre que le niveau mat. Comme d'habitude, la profondeur de l'analyse et le coup envisagé peuvent être connus en appuyant sur la touche .





### 8. 3 FONCTION D'ARBITRE

Quand l'échiquier est branché, deux joueurs peuvent jouer l'un contre l'autre, et CONCHESS servira de moniteur, d'arbitre et enregistrera la partie dans sa mémoire.

Les coups illégaux ne seront pas permis, seront indiqués, rejetés et corrigés comme il est décrit dans le paragraphe 7. 2. Cette fonction est sélectionnée en appuyant successivement sur les touches    .

CONCHESS vous proposera des coups pour les Blancs comme pour les Noirs en appuyant sur la touche .

A n'importe quel moment durant la partie CONCHESS peut prendre les pièces blanches ou noires et continuer à jouer lorsque vous appuyez sur les touches  ou .

A la fin de la partie, ou à n'importe quel moment vous pouvez arrêter de jouer, et l'ordinateur rejouera toute la partie pour vous. Ceci est obtenu en appuyant tour à tour sur les touches   , remplacez toutes les pièces dans leur position de départ, ensuite appuyez sur la touche  et la partie recommencera (voir paragraphe 4. 6).

## 9.0 DÉMONSTRATION DE MAT

Pour tester et démontrer que CONCHESS fonctionne normalement l'ordinateur a été programmé pour accepter la suite de coups suivants aux niveaux P1 et P2, qui aboutit à une victoire pour les Blancs.

	JOUEUR		CONCHESS	
	BLANCS		NOIRS	
1.	E2	E4	E7	E5
2.	G1	F3	B8	C6
3.	F1	C4	D7	D6
4.	E1	G1 (roque)	C8	G4
5.	C2	C3	G8	F6
6.	D1	B3	G4	F3
7.	C4	F7	E8	E7
8.	B3	E6	Echec et Mat !	



149, Bd Voltaire - 92600 ASNIÈRES - ☎ 733.80.80

Imp. Longueville - 737.19.88